



Правила игры



Правила игры

4-я редакция: версия 4.2 от 5 февраля 2020 года



Об игре

В игре серии BattleCON вам предстоит перевоплотиться в одного из бойцов мира Индин.

Каждый из них обладает уникальными способностями, стилями, приёмами и ресурсами — комбинируйте их, чтобы подготовить мощную атаку и нанести как можно больше урона противникам. Отправьте их в нокаут, чтобы выиграть бой!



Уникальные способности

Каждый боец обладает уникальной способностью (УС), которая делает его непохожим на остальных. Чтобы победить в бою, нужно не только умело использовать свою УС, но и знать УС противника.

Есть три уровня сложности УС: чем выше уровень, тем больше условий нужно выполнить для её применения.

- **Простой** — бойцы с такими УС хорошо подходят для ознакомления с игрой или для быстрых боёв.
- **Средний** — эти УС интереснее, но требуют лучшего знания игры.
- **Сложный** — УС, для которых нужно уметь планировать на много ходов вперёд. Рассчитаны на опытных игроков.

Атакующие пары

У бойцов есть два типа карт: стили и приёмы. На каждой карте указаны значения характеристик (дальности, силы, скорости и защиты) и эффекты. Комбинация стиля и приёма формирует атакующую пару. При этом применяются все эффекты, напечатанные на обеих картах, а значения дальности, силы, скорости и защиты складываются (см. стр. 8).

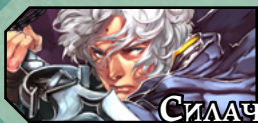
После розыгрыша обе карты отправляются в сброс, откуда они возвращаются только через 2 раунда. Исходя из этого, вы можете планировать ходы и предполагать, что может и чего не может сделать ваш противник. Используйте эти ограничения в свою пользу.



Эту пару из карт «Воздушный» и «Заряд» можно назвать «Воздушным зарядом». Она имеет дальность 1~5, силу 2, скорость 3, защиту 2, а также все эффекты в нижней части карт.

Классы бойцов

Класс бойца определяет его сильные и слабые стороны и тактику боя.



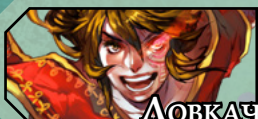
Хорош как в обороне, так и в нападении. Обладает сопротивлением к негативным эффектам и обрушивает на противника град мощных ударов.



Полагается на быстрое передвижение, чтобы занять наиболее выгодную позицию на поле и загнать противника в угол.



Активно пользуется магическими способностями для получения преимущества в бою.



Старается оглушить, уклоняется от урона, мешает применять способности — словом, заставляет противника играть по своим правилам.



Контролирует темп боя. Наносит выверенные удары, каждый из которых оставляет противнику не только синяк, но и негативный эффект.



Импровизирует на ходу, накапливает усиления и ловко использует эффекты, чтобы выйти победителем из любой ситуации.

Класс бойца и уровень сложности УС никак не влияют на силу атак: боец любого класса с простой УС может на равных сражаться против бойца любого класса со сложной УС. Главное — подобрать бойца, чей стиль подходит именно вам.

Все карты и особые компоненты, относящиеся к одному бойцу, называются «набором бойца». Ни в коем случае не смешивайте наборы!

Эффекты

На картах в игре вам встретятся различные эффекты (как обязательные, так и необязательные). Эффекты могут дать пассивную способность (например, «броня 2») или позволить совершить действие (например, «приблизиться»). Если эффект не имеет условия, т. е. выделенного текста, то он действует в течение всего раунда. Если же условие есть, эффект сработает только в момент выполнения этого условия. Если текст эффекта противоречит правилам, то текст эффекта считается приоритетным. Ниже подробно описаны типы условий.

- ▶ Если несколько эффектов срабатывают одновременно у разных игроков, то активный игрок первым применяет свои эффекты.
- ▶ Если несколько эффектов срабатывают одновременно у одного игрока, он сам определяет порядок их применения.

Фазовые условия

Эффекты с фазовым условием применяются только в указанную фазу раунда.

- **Раскрытие** — эффект применяется, когда игроки раскрывают атакующие пары (до подсчёта скорости и определения активного игрока).
- **Начало** — эффект применяется после определения активного игрока, но до того как он атакует.
- **До атаки** — эффект применяется перед вашей атакой.
- **Попадание** — эффект применяется, если ваша атака достигла цели (до нанесения урона).
- **Урон** — эффект применяется после того, как ваша атака нанесла хотя бы 1 урон.
- **После атаки** — эффект применяется после совершения вашей атаки (вне зависимости от того, было ли попадание).
- **Конец** — эффект применяется после завершения атак всех игроков.
- **Возврат** — эффект применяется перед тем, как игроки возьмут карты из стопок сброса и сбросят атакующие пары.

Временные условия

Некоторые эффекты применяются в момент совершения определённых действий — вами или вашим противником. Такие временные условия выделены фиолетовым, и они прерывают текущий ход раунда или изменяют другие условия. Например, эффекты с условиями «**Когда** противник продвигается...» или «**Каждый раз**, когда противник должен продвинуться...» применяются до описанных в них действий — то есть прерывают их, а иногда и отменяют.

Исключение: эффекты с временными условиями «**Когда** по вам попали...» или «**Когда** вы получаете урон...» применяются после того, как применены другие эффекты с условиями «**Попадание**» или «**Урон**» соответственно.

Эффекты с условием **«Когда»** применяются один раз за раунд, а эффекты с условием **«Каждый раз»** могут сработать несколько раз за раунд.

Дополнительные условия

Некоторые эффекты применяются в указанную фазу при выполнении **дополнительного условия**. Эти условия обычно интуитивно понятны. Например:

- **До атаки, расстояние 1:** нужно быть на расстоянии 1 от противника.
- **Конец, по вам попали:** нужно, чтобы по вам было попадание в текущем раунде.
- **Попадание, в области запаса 3+ мороза:** нужно иметь в области запаса не менее 3 счётчиков мороза.

Если в описании эффекта не указано иное, его условия должны выполняться в рамках **текущего раунда** и нужные компоненты уже должны быть в наличии. Если вы не выполняете все условия, вы не можете применить эффект.

Обязательные и необязательные эффекты

По умолчанию все эффекты обязательно должны быть применены.

Исключения:

- Эффекты, у которых не выполнены условия.
- Эффекты с пометкой «необязательно» — такие эффекты можно не применять и пропускать, даже если все условия выполняются.

Эффекты состояний

Состояния — эффекты, которые действуют дольше 1 раунда. Такие эффекты присутствуют только на картах состояний (см. стр. 14). Наличие состояния может быть дополнительным условием для других эффектов.

Возврат

В эту фазу карты атакующей пары отправляются в стопку сброса 1. Каждый раунд вы получаете карты из стопки сброса 2 (слева). Следите за тем, какие карты вы используете и какие придут вам в руку позднее, чтобы тщательнее планировать свои атаки.

Условия победы

Успешные атаки наносят урон, который уменьшает здоровье противника. Чтобы нокаутировать его, понизьте его здоровье до нуля или ниже! В обычной игре (один на один) побеждает игрок, который первым нокаутировал противника. В командной игре побеждает команда, которая первой нокаутирует всех бойцов команды противника.



Карты стилей и приёмов

Атакующая пара — это комбинация из карты стиля и карты приёма.

Приёмы — это базовые действия. Любой боец может совершить удар, что-нибудь метнуть, увернуться или ринуться вперёд. У многих бойцов есть 6 универсальных карт приёмов: «Захват», «Рывок», «Удар», «Заряд», «Таран» и «Уворот» — и хотя бы 1 уникальная карта приёма.



Стили — это особые техники ведения боя. Даже если два бойца выполнят одинаковые приёмы, их атаки будут сильно отличаться по характеристикам и эффектам благодаря разным стилям. У многих бойцов есть универсальная карта стиля «Манёвр» и несколько уникальных карт.



Чтобы составить атакующую пару, выложите карты стиля и приёма так, чтобы чёрная окантовка составила рамку. Характеристики вашей атаки — это сумма соответствующих значений с обеих карт. В течение раунда значение характеристики может измениться из-за получения бонусов, штрафов или эффектов. Однако если рядом со значением стоит значок *, оно является неизменным. Такое значение не складывается с соответствующим значением с другой карты, и любые бонусы, штрафы или эффекты, влияющие на него, не применяются.

1. **Название.** Из названий карт стиля и приёма можно составить название атаки. Например, карта стиля «Незаметный» и карта приёма «Захват» составляют название «Незаметный захват».
2. **Дальность.** Дальность атаки определяет расстояние, на котором она попадает по противнику.
 - а. Сложите отдельно минимальные и максимальные значения дальности на обеих картах. Например, «дальность 0~3» и «дальность 2~3» дают в сумме «дальность 2~6».
 - б. Если указано только одно значение дальности, оно считается и минимальным, и максимальным («дальность 3» = «дальность 3~3»). Например, «дальность 0~1» и «дальность 3» дают в сумме «дальность 3~4» ($0 + 3 \sim 1 + 3$).
 - в. Если максимальная дальность атаки меньше минимальной, то значение максимальной дальности увеличивается до минимальной. Например, дальность атаки 3~2 становится 3~3.
 - г. Если минимальная или максимальная дальность отрицательна, то она считается равной 0. Дальность 0 — это ячейка, от которой проверяется дальность атаки.
 - д. Если на карте в строке дальности стоит X, который обозначает не число, а конкретные ячейки, то значение дальности со второй карты атакующей пары игнорируется. Атака попадает, только если противник находится на одной из обозначенных ячеек.
3. **Сила.** Сила определяет, сколько урона нанесёт эта атака при попадании. Если сила меньше 0, то она считается равной 0.
4. **Скорость.** Скорость определяет, чья атака будет первой в текущем раунде. Если вы атаковали первым, попали по противнику и оглушили его, то он не сможет атаковать в ответ, так что скорость может быть крайне важна.
5. **Защита.** Если урон от атаки превысит защиту, боец будет оглушён и не сможет атаковать. Если защита меньше 0, то она считается равной 0. Если вместо значения защиты указан значок 🛡️, вы получаете **стойкость** — вас нельзя оглушить.
6. **Эффекты.** Применяются эффекты обеих карт в атакующей паре, если выполняются их условия, отмеченные цветом текстом. Подробнее об этом — в следующих разделах.
7. **Принадлежность.** Большинство уникальных карт используются строго определённым бойцом и отмечены его именем. У универсальных карт здесь указан тип карты.
8. **Метка.** По метке можно определить редакцию и название игры серии BattleCON, к которой относится карта. Карты четвёртой редакции отмечены точкой (●) перед аббревиатурой названия игры.
9. **Стопка начального сброса.** При подготовке к игре вы можете положить карты с этой пометкой в указанную стопку сброса.
10. **Символ.** Его цвет соответствует цвету строки с описанием на карте памятки бойца.

Примеры атакующих пар

Продуманный удар

- Дальность: 3-4
- Сила: 6
- Скорость: 4
- Защита: 6



Тектонический рывок

- Дальность: 1-2
- Сила: 6
- Скорость: 4
- Защита: 0

Карты уникальных способностей

У каждого бойца есть карта уникальной способности (УС). Уникальные способности оказывают огромное влияние на бой и буквально меняют обычные правила игры. Жетоны, маркеры, счётчики и особые карты, как правило, связаны именно с УС бойца.

На карте УС описано, как она применяется и какие дополнительные изменения нужно внести в подготовку к игре. Эффекты, описанные на карте УС, действуют в каждом раунде (при выполнении их условий).



Карты спецатак

У каждого бойца есть двухсторонняя карта спецатак. Она похожа на карту стиля, но у неё полностью очерченные границы, потому что она разыгрывается самостоятельно, а не как часть атакующей пары. При подготовке к игре оба игрока выбирают, какой стороной вверх положить карту спецатаки, и одновременно раскрывают их. После этого перевернуть карту спецатаки можно будет только по эффекту карты «Манёвр», если не указано иного.



Карты памяти

На памятках описаны приёмы и стили вашего бойца. Цвет строки соответствует цвету символа в левом верхнем углу карты.

Памятки предназначены для вашего противника. BattleCON — игра, в которой большая часть информации открыта. Если не сказано иного, игроки могут свободно просматривать компоненты друг у друга, за исключением карт атакующей пары до их раскрытия и карт в руке. Однако игрок может в любой момент просмотреть стопки сброса и при помощи памятки вычислить карты в руке у противника.



Карты стиля «Манёвр»

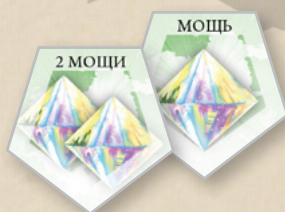
Карта стиля «Манёвр» есть у каждого бойца. Когда этот стиль используется в атакующей паре, он либо активирует карту спецатаки, либо добавляет мощь — особый ресурс, который используется в фазе преимуществ для увеличения характеристик.

Если вы использовали «Манёвр», чтобы активировать спецатаку, удалите «Манёвр» из игры. Если вы использовали его, чтобы получить мощь, сбросьте и затем верните его из сброса так же, как и другие карты стилей.



Жетоны поддержки

В начале каждого раунда у каждого бойца есть 3 жетона поддержки. В фазу преимуществ он может удалять по 2 мощи, чтобы активировать по 1 из этих жетонов. Боец может активировать каждый свой жетон поддержки только 1 раз за раунд.



Мощь

Счётчики мощи лежат в общем запасе. Когда вы получаете мощь в фазе возврата или по эффектам, берите счётчики из общего запаса. **В фазе преимуществ вы можете удалять мощь из своего запаса, чтобы активировать жетоны поддержки.**

Счётчики служат также для ограничения времени боя: когда общий запас опустеет, игра продлится только ещё один раунд.



Здоровье

Счётчики здоровья позволяют отслеживать полученный урон. У большинства бойцов в начале боя 20 единиц здоровья. При получении урона удаляйте счётчики здоровья из игры.

Фигурки

Фигурка бойца обозначает его позицию на игровом поле. На одной ячейке поля может находиться только одна фигурка.



Карты активного и реагирующего игрока

Эти карты отмечают, какой игрок на данный момент активный, а какой — реагирующий. Использовать их необязательно, но они крайне полезны в командной игре.



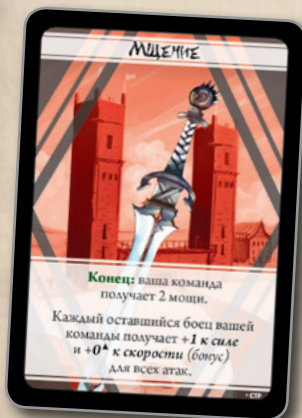
Карты «Мастер» и «Чемпион»

Эти карты используются только в командной игре. Они дают дополнительные преимущества одиночным игрокам в боях «двое на одного» и «трое на одного».



Карты «Мщение»

Эти карты используются только в командной игре. На ней указаны бонусы, которые получает команда, потерявшая бойца.



Особые компоненты набора бойца

Некоторые игровые компоненты относятся к уникальным способностям бойцов и могут использоваться только ими.

Жетоны и счётчики



Все жетоны из набора бойца имеют форму круга. **Жетоны можно использовать в фазе преимуществ (см. стр. 18).**

У каждого игрока есть область запаса и область истощения. Когда вы используете, тратите или истощаете жетон, положите его в область истощения (справа), а когда возвращаете — переложите из области истощения в область запаса (слева).

Все счётчики имеют форму пятиугольника. **Счётчики сами по себе не обладают эффектами.** Они нужны, чтобы отмечать ресурсы.

При подготовке к игре разместите жетоны и счётчики так, как указано на карте УС.

- **Вернуть** — переместить соответствующий жетон или счётчик из области истощения в область запаса.
- **Потратить** — переместить жетон или счётчик из области запаса в область истощения. При этом вы не применяете эффект жетона. Как правило, жетоны тратятся на активацию эффектов карт.
- **Истощить** — переместить жетон или счётчик из области запаса в область истощения. При этом вы не применяете эффект самого жетона.
- **Использовать** — применить эффект жетона и переместить его из области запаса в область истощения.
- **Удалить** — убрать жетон или счётчик в коробку; он больше не используется в текущей игре.

Карты состояний

Большинство бонусов и эффектов, которые получают бойцы, делятся только один раунд. Те, что делятся дольше, представлены картами, которые служат напоминанием об имеющемся состоянии.

На каждой карте состояния есть символ, указывающий на карту стиля, приёма или спецатаки, которая накладывает это состояние.

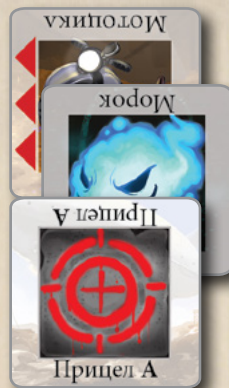
Карты состояний не имеют собственных эффектов. Они лишь дублируют эффект состояния, который вы получили по другой карте.



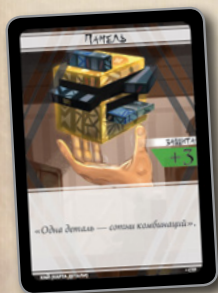
Маркеры

Маркеры могут присутствовать на поле, как и фигурки, но они не влияют на передвижение бойцов. В описании уникальной способности бойца указано, какие маркеры у него есть и как их применять.

При подготовке к игре разместите маркеры так, как указано на карте УС. Как правило, маркеры с одинаковым названием, принадлежащие одному бойцу, не могут находиться на одной ячейке поля. Если вам нужно передвинуть маркер на ячейку, где уже есть ваш маркер с таким же названием, то «перепрыгните» эту ячейку и не учитывайте её при подсчёте пройденных ячеек.



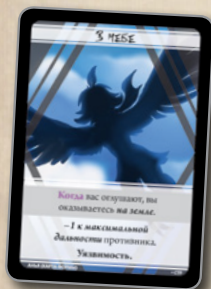
- **Положить** — поместить маркер из области запаса или с поля (на ваш выбор) на указанную ячейку поля. Если в тексте эффекта не указана ячейка, вы можете положить маркер на любую ячейку! Вы не можете взять маркер с поля и положить его на ту ячейку, где он находился.
- **Передвинуть** — переместить маркер на указанное количество ячеек в любом направлении (если не указано иное).
- **Убрать** — снять маркер с поля и положить его в область запаса.
- **Удалить** — убрать маркер в коробку с любого места на поле или из области запаса; он больше не используется в текущей игре.



Особые карты

У некоторых бойцов есть особые карты с двумя сторонами — активной и неактивной. Пока особая карта активна, её эффекты и характеристики применяются ко всем атакам бойца.

- **Активировать** — перевернуть особую карту лицом вверх (она становится активной). Вы не можете активировать карту, которая уже активна.
- **Деактивировать** — перевернуть особую карту лицом вниз (она становится неактивной). Вы не можете деактивировать карту, которая уже неактивна.
- **Активная** — особая карта активна, если она лежит лицом вверх.
- **Неактивная** — особая карта неактивна, если она лежит лицом вниз.
- **Удалить** — убрать особую карту в коробку; она больше не используется в текущей игре.



Формы

Формы — особые карты, описывающие состояние, стойку или режим боя. Активной может быть только одна форма. Многие карты форм двухсторонние: таким образом, когда вы поворачиваете карту активной стороной вверх, нижняя становится неактивной. Если форм несколько, то когда вы активируете одну из них, все остальные становятся неактивными. Вы не можете активировать форму, которая уже активна.

1. Выбор бойца

Каждый игрок выбирает бойца и берёт карты из его набора, универсальную карту стиля «Манёвр» и универсальные карты приёмов «Удар», «Рывок», «Уворот», «Захват», «Таран», «Заряд». Кроме того, в набор бойца могут входить жетоны, счётчики, маркеры и особые карты — разместите их так, как описано на карте уникальной способности.

У каждого бойца есть 2 карты памятки с описанием его приёмов и стилей. Обменяйтесь этими картами друг с другом, чтобы узнать, на что способен ваш противник.

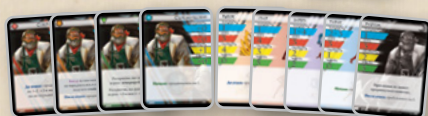
В левом нижнем углу карты указано имя бойца, которому она принадлежит. Полный состав набора каждого бойца описан в «Истории мира и героев».



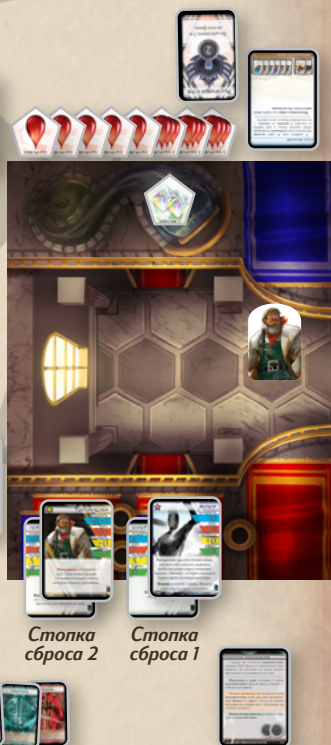
У некоторых бойцов есть особые карты. В начале игры они находятся на стороне поля этого бойца в активном (лицом вверх) или неактивном (лицом вниз) положении, как указано на карте УС.

Игровое поле может выглядеть по-разному в разных играх серии BattleCON, но его структура всегда одинакова.

Карты состояний могут войти в игру в ходе боя. Держите их рядом с памятками.



Как правило, в начале игры все карты приёмов и стилей, которые не находятся в вашем сбросе, находятся у вас в руке.



На карте УС есть инструкции по подготовке вашего бойца и описание его особых способностей. Положите её рядом с полем.

3. Подготовка бойца

Проведите подготовку согласно указаниям на карте уникальной способности вашего бойца (игроки делают это одновременно). В ходе этой подготовки выберите, какой стороной вверх будет лежать ваша карта спецатаки.

2. Подготовка поля

Для обычной игры используйте сторону поля с семью ячейками. Поставьте фигурки бойцов на третью и пятую ячейки поля — так, чтобы фигурка бойца находилась слева для его игрока.

- Возьмите счётчики здоровья для каждого бойца. В начале игры у каждого 20 единиц здоровья, если не сказано иного.
- Случайный игрок получает карту активного игрока.
- Сложите счётчики мощи с итоговым значением 45 в общий запас рядом с полем. Затем каждый игрок берёт из этого запаса 2 мощи.
- Каждый игрок берёт набор из 3 жетонов поддержки: «Усиление», «Укрепление», «Ускорение».

Поместите карты состояний и форм рядом с картой уникальной способности.



4. Начальный сброс

Каждый игрок выбирает две карты приёма и две карты стиля*. Сформируйте из них две атакующие пары и положите их в стопку сброса 1 (справа) и стопку сброса 2 (слева). В начале боя эти карты вам недоступны, но вскоре вы их вернёте (сначала из стопки 2, затем из стопки 1). Не смешивайте два этих сброса и всегда чётко помните, где стопка сброса 1 (справа) и стопка сброса 2 (слева).

*Подсказка: если вы только знакомитесь с игрой или новым бойцом, вы можете положить в стопку сброса 1 и стопку сброса 2 карты, отмеченные цифрами 1 и 2 соответственно.

Подготовка

Игроки составляют атакующую пару из карт приёма и стиля и выкладывают её лицом вниз.

Преимущества

Игроки по очереди создают преимущества, используя уникальные способности, жетоны поддержки и прочие игровые компоненты.

Раскрытие

Раскройте атакующие пары и сравните скорости. Игрок, у которого скорость выше, становится активным игроком.

Стычка

Если скорости равны, происходит стычка.

Начало

Активный игрок применяет все эффекты с условием «Начало». Затем то же делает реагирующий игрок.

Атака активного игрока

Активный игрок атакует.

До атаки

Проверка

Попадание

Урон

После атаки

Атака реагирующего игрока

Если реагирующий игрок не был оглушён, он атакует.

Конец

Активный игрок применяет все эффекты с условием «Конец». Затем то же делает реагирующий игрок.

Возврат

Игроки берут в руку карты из стопки сброса 2, перемещают карты из сброса 1 в сброс 2 и кладут в сброс 1 разыгранные атакующие пары. Затем они берут мощь из общего запаса.

Фаза подготовки

Каждый игрок выбирает одну карту приёма и одну карту стиля из руки и выкладывает их перед собой лицом вниз. В атакующей паре обязательно должна быть одна карта с красной рубашкой и одна карта с синей рубашкой.

Любая карта стиля может комбинироваться с любой картой приёма, независимо от цвета и символов.

Когда оба игрока сформировали атакующую пару, перейдите к фазе преимуществ.



Игроки
выкладывают
атакующие пары
лицом вниз.



Фаза преимуществ

В этой фазе игрок может удалить 2 мощи из своего запаса, чтобы использовать один из жетонов поддержки. Игрок может активировать все 3 жетона, но каждый — только один раз за раунд. Также игрок может воспользоваться эффектами с условием «Преимущество» со своей карты уникальной способности или особой карты.

Использовать преимущества необязательно.

Игроки по очереди, начиная с активного, используют преимущества или пасуют. Фаза преимуществ продолжается, пока оба игрока не спасуют последовательно друг за другом (то есть, если вы спасовали, а ваш противник — нет, в свою очередь вы снова можете использовать преимущество). Однако, если эффект преимущества применить невозможно или при его розыгрыше ничего не произойдёт, вы не можете использовать такое преимущество.

После двух пасов подряд перейдите к фазе раскрытия.

- ▶ Разовое преимущество можно использовать только один раз за раунд. Остальные можно использовать сколько угодно раз.
- ▶ Некоторые бойцы дают преимущества своим противникам (пометка [Противнику]). Сам игрок не может использовать их в фазе преимуществ — только его противник.

Фаза раскрытия

Игроки одновременно раскрывают свои атакующие пары. Активный игрок применяет все эффекты с условием «Раскрытие». Затем то же делает реагирующий игрок.

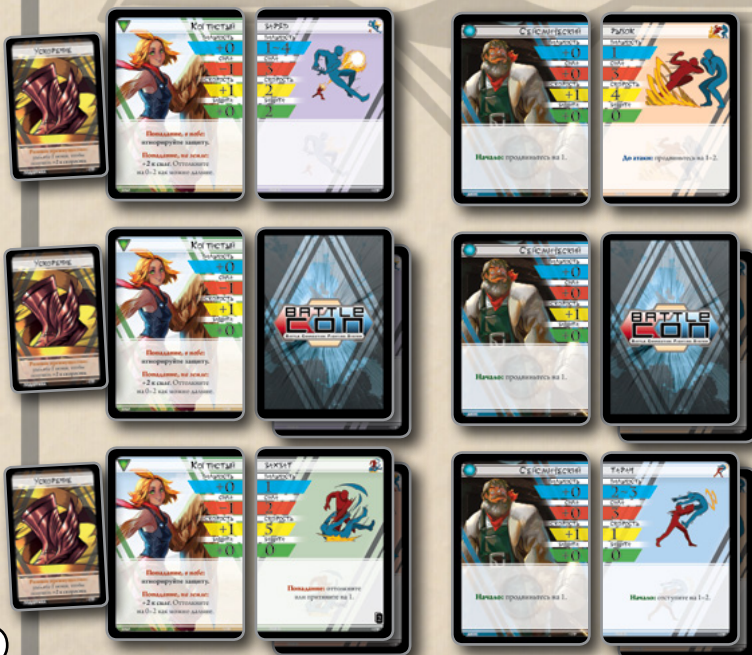
После этого игроки сравнивают скорости атаки (они складываются из значений с карт атакующей пары, а также всех бонусов и штрафов, полученных по сработавшим эффектам). Игрок, чья скорость выше, становится активным игроком. Если скорость равна, происходит стычка.

Скорость равна? — Стычка!

Стычка происходит, если на стадии определения активного игрока у бойцов равная скорость. В этом случае оба игрока должны выложить поверх раскрытой карты приёма новую карту приёма из руки лицом вниз.

Затем игроки одновременно раскрывают новые карты, применяя новые эффекты с условием «Раскрытие» (эффекты «Раскрытия» с предыдущих карт продолжают действовать). Если скорость опять равна, снова происходит стычка. В ином случае возьмите в руку все карты приёма, кроме верхней, и переходите к следующей фазе. Только верхняя карта приёма и стиль отправятся в стопку сброса после атаки.

Если во время стычки игрок должен выложить приём, но у него в руке нет таких карт, то игроки больше не выкладывают новые приёмы. Они берут в руку все выложенные карты приёмов, кроме последнего, и немедленно переходят к фазе возврата, не применяя соответствующие фазовые эффекты.



*У обоих игроков
скорость равна 5.
Происходит
стычка!*

*Игроки
выкладывают
новые карты
приёма из руки.*

*Они снова
сравнивают
скорости
и определяют
активного
игрока.*

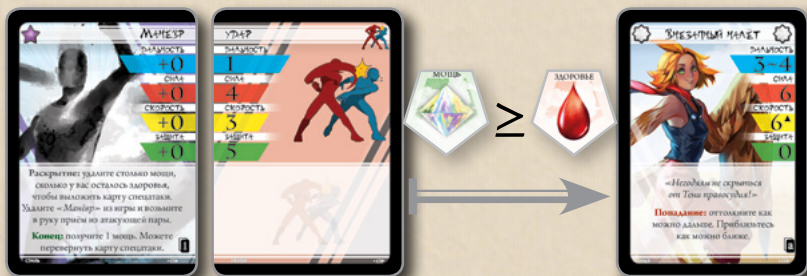
Бонус при ничьей

На некоторых картах значение скорости отмечено символом бонуса (▲). Если в фазе раскрытия скорости равны, активным становится тот игрок, у кого есть бонус. Стычки при этом не происходит. Если скорости равны и у обоих игроков есть бонус, активный игрок остаётся тем же и стычки не происходит.

- ▶ Если хотя бы у одного бойца есть бонус (▲), в этом раунде стычки не будет вне зависимости от других игровых эффектов.

Спецатака

Карта стиля «Манёвр» позволяет заменить вашу атакующую пару на карту спецатаки в фазе раскрытия. Для этого разыграйте её эффект с условием «Раскрытие» и удалите её из игры. Если у вас не хватает мощи, чтобы выполнить этот эффект, вы не разыгрываете его и не удаляете карту из игры. Вы обязаны разыграть эффект с условием «Конец» и сбросить «Манёвр» вместе с картой приёма, как обычную карту стиля. Таким образом, каждый боец может использовать спецатаку только один раз за бой!



Начало раунда

Активный игрок применяет все эффекты с условием «Начало». Затем то же делает реагирующий игрок.

- ▶ Эти эффекты применяются, даже если боец оглушён.
- ▶ Если несколько эффектов срабатывают одновременно у одного игрока, их можно применять в любом порядке.

Атака активного игрока

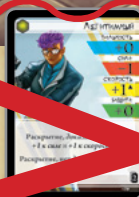
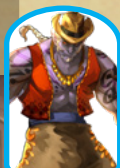
Если активный игрок не оглушён, он атакует.

Если игрок атакует, то атака всегда совершается полностью, даже если в ходе неё атакующий получил урон или был оглушён.

Защита и оглушение

Когда игрок получает урон, превышающий его защиту, он становится **оглушённым**. Оглушённый игрок не может атаковать в фазу атаки активного или реагирующего игрока. Позаботьтесь о том, чтобы у вас была высокая защита, чтобы избежать оглушения, или скорость, чтобы атаковать первым.

Защита позволяет избежать оглушения. Если полученный вами урон меньше защиты или равен ей, то вы не оглушены и можете атаковать.



Фейлана получила 3 урона и оглушена, так как её защита меньше 3! Теперь она не сможет атаковать в фазе атаки реагирующего игрока. Надо было использовать «Укрепление» в фазе преимуществ!

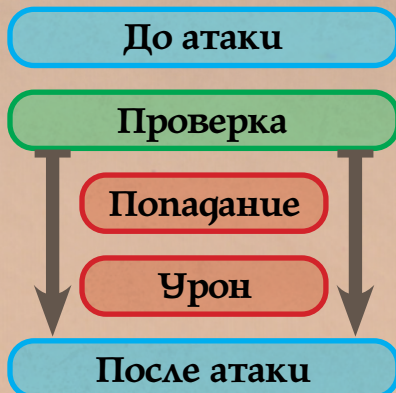
Атака реагирующего игрока

Если реагирующий игрок не оглушён, он атакует.

Активный игрок при этом может быть оглушён. Обычно это не имеет значения, так как он уже атаковал в этом раунде, но оглушение может быть условием применения некоторых эффектов.

Атака активного игрока

Активный игрок атакует.



Атака выполняется следующим образом:

- Примените эффекты с условием **«До атаки»**.
- Проверьте, находится ли противник в пределах дальности атаки (ячейка с фигуркой атакующего не учитывается при подсчёте). Если дальности хватает, атака попадает, даже если после этого противник выйдет за пределы дальности до нанесения урона благодаря каким-либо эффектам.
- Если ваша атака попала, примените эффекты с условием **«Попадание»**.



1

2

3

4

5



Дальность атаки Ани — 2-4, Векиль от неё в 4 ячейках: Аня попадает (будь он в 1 ячейке от неё, он избежал бы попадания). Если противник находится в пределах дальности, то атакующий обязан разыграть эффекты попадания и продолжить атаку.

- Если ваша атака попала, противник получает урон, равный силе атаки. Если у противника была броня, то урон уменьшается на её значение, и использованное значение брони «сгорает».
- Если противник получил хотя бы 1 урон, примените эффекты с условием **«Урон»**. Также противник может стать оглушённым (см. пример слева).
- Примените эффекты с условием **«После атаки»** (даже если вы не попали или не нанесли урон).

► Если в любой момент боя здоровье бойца опускается до 0 или ниже, бой тут же завершается и проигравший выбывает.

Конец

Активный игрок применяет все эффекты с условием **«Конец»**. Затем то же делает реагирующий игрок.

► Эти эффекты применяются, даже если боец оглушён.

Фаза возврата

Активный игрок применяет все эффекты с условием **«Возврат»**. Затем то же делает реагирующий игрок. Эффекты применяются, даже если боец оглушён.

Затем каждый игрок делает следующее:

1. Берёт в руку карты стилей и приёмов из стопки сброса 2 (слева).
2. Перемещает карты стилей и приёмов из стопки сброса 1 (справа) на место стопки сброса 2 (слева). Другие карты, которые могут оказаться в стопках сброса, перемещаются по эффектам УС бойцов.
3. Кладёт атакующую пару, разыгранную в этом раунде, на место стопки сброса 1.
4. Берёт 1 мощь из общего запаса. Если у игрока 7 здоровья или меньше, он получает ещё 1 мощь. Если после этого у игрока больше 10 мощи, он убирает излишек в коробку (эти счётчики удаляются из игры).

► Возврат карты спецатаки: если вы использовали эту карту, вы удаляете её из игры и пропускаете пункты 1–3, указанные выше.



Время вышло

Если в общем запасе не осталось счётчиков мощи — значит, время вышло. Если игрокам не хватает счётчиков, возьмите недостающие из коробки. После окончания раунда, в котором время вышло, сыграйте ещё один последний раунд. Если после этого раунда победитель не определился, побеждает боец с наибольшим количеством здоровья. В случае ничьей побеждает игрок, который в последнем раунде был реагирующим.

Выбывание

Когда здоровье бойца опускается до 0 или ниже, он выбывает. Если это была обычная игра (один на один), игрок сразу проигрывает. В командной игре ваша команда побеждает, только если выбыли все противники. Как только боец выбывает, все его маркеры, счётчики и карты удаляются из игры и все его эффекты сразу перестают действовать.

Следующий раунд

Если победителя нет и это был не последний раунд из-за окончания времени, то бой продолжается. Начните следующий раунд с фазы подготовки.



Передвижение

Бойцы передвигаются по полю только благодаря эффектам на игровых компонентах. Передвижением считается: продвижение, отступление, притягивание и отталкивание, а также приближение (как частный случай продвижения) и телепортация (как частный случай продвижения/отступления). При передвижении соблюдайте следующие правила:

- **Бойцы не могут выходить за пределы ячеек поля.**
- **Передвижение обязательно.** Если эффект предписывает «продвинуться на 1–2», игрок обязан передвинуть своего бойца на 1 или 2 ячейки, если «продвинуться на 3» — ровно на 3 ячейки.
- **Вы передвигаетесь по одной ячейке за раз.** Это правило действует для любого передвижения, кроме телепортации (см. стр. 29).
- **Если на пути вашего передвижения стоит боец, вы «перепрыгиваете» через его ячейку и не учитываете её при подсчёте.** Нельзя зайти на ячейку, занятую другим бойцом (ни противником, ни союзником).
- **Если передвижение возможно, игрок обязан передвинуться.** В ином случае эффект полностью игнорируется.
 - Пример: если эффект предписывает «оттолкнуть или притянуть на 1», а противник стоит на крайней ячейке поля, то вы обязаны притянуть его.
 - Пример: если эффект предписывает «продвинуться на 3», а вы можете продвинуться только на 2 ячейки, вы не двигаетесь вовсе, поскольку не можете выполнить эффект полностью.
- Некоторые эффекты передвижения зависят от траты ресурсов (например, «приблизьтесь на 1 за каждую потраченную **выдержку**»). В таком случае количество потраченных ресурсов определит дальность передвижения.
 - То есть, потратив 3 выдержки, вы примените один эффект «приблизьтесь на 3», а не три эффекта «приблизьтесь на 1».

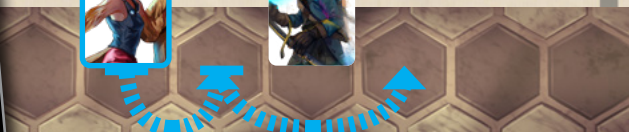
► Если эффект гласит «если вы передвинулись» или «противник не может передвигаться», то подразумевается передвижение бойца как по эффектам его карт, так и по эффектам карт его противника.

«Вы не можете» / «нельзя»

Если эффект предписывает, что «вы не можете» или «нельзя» что-либо сделать, то эффекты, предписывающие совершить это действие, отменяются. Например, если вы «не можете продвигаться и отступать», то на вас не действуют эффекты, позволяющие или заставляющие передвигаться таким образом. Если вас «нельзя оттолкнуть или притянуть», то противник не может применить к вам такие эффекты.

Продвижение

Продвижение — передвижение по направлению к вашему противнику. Продвижение можно использовать, чтобы подобраться к нему ближе или, наоборот, чтобы миновать его и увеличить дистанцию между вами.



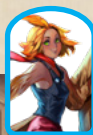
Аня может продвинуться на 1 или 2 ячейки. Если она продвинется на 2 ячейки, то передвинется мимо своего противника.



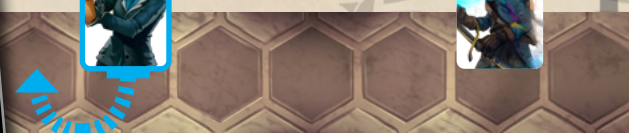
Фейлана может продвинуться на 1 или 2 ячейки. В обоих случаях она передвинется мимо своего противника.

Отступление

Отступление — передвижение по направлению от вашего противника.



Аня может отступить на 1 или 2 ячейки.



Эффект позволяет Фейлане отступить на 1 или 2 ячейки. Однако она не может отступить на 2, и поэтому вынуждена отступить на 1.

Притягивание

Притягивание — передвижение противника к себе или мимо себя. Как и продвижение, притягивание может заставить противника передвинуться мимо вас и увеличить расстояние между вами.



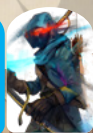
Кора притягивает противника на 1 ячейку ближе к себе.



Кора притягивает противника на 1 ячейку, и он передвигается мимо неё.

Отталкивание

Отталкивание — передвижение противника дальше от себя.



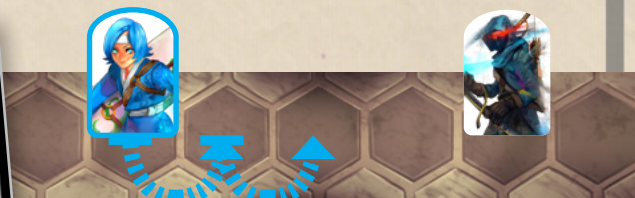
«Захват» предоставляет Анье выбор: оттолкнуть или притянуть противника. Места для притягивания нет, поэтому она вынуждена использовать отталкивание.



Карта позволяет Джону оттолкнуть противника на 0–3 ячейки как можно дальше, но он может оттолкнуть Векиля только на 2. Он обязан использовать максимум возможного передвижения и не может оттолкнуть противника только на 1 ячейку.

Приближение

Приближение — продвижение на количество ячеек, не превышающее указанное, как можно ближе к противнику, но не мимо него. Эффекты, влияющие на продвижение, также распространяются на приближение.



Эффект «приблизьтесь на 2» позволяет Рин приблизиться на 2 ячейки к противнику. Она обязана приблизиться на максимально возможное расстояние.



В этом случае расстояние между противниками меньше. Рин может приблизиться только на 1 ячейку и не может передвинуться мимо противника.

Телепортация

Телепортация — продвижение или отступление напрямую на указанную ячейку. Телепортируясь, боец не заходит на промежуточные ячейки и не покидает их. Эффекты, влияющие на продвижение и отступление, также распространяются на телепортацию в соответствующем направлении. Нельзя телепортироваться на ячейку, где стоит боец, или на ту же ячейку, с которой вы телепортируетесь.



Векиль может телепортироваться на любую ячейку с жетоном морoka. При телепортации он не заходит на промежуточные ячейки и не покидает их.

Описание эффектов и терминов

На следующих страницах описаны почти все остальные эффекты и термины, встречающиеся в игре. Вам **необязательно** изучать их досконально **перед** первой партией: вы можете обращаться к этому списку по ходу игры.

- ▶ *Термины, касающиеся перемещения компонентов (взять, истощить, активировать, использовать и др.), описаны на стр. 14.*
- ▶ *Условия эффектов описаны на стр. 6.*
- ▶ *Передвижение фигурок описано на стр. 26.*

- * — на некоторых картах значения отмечены символом «*». Это значение является неизменным, оно не складывается с аналогичным с другой карты атакующей пары и не может быть изменено никаким эффектом.
- **Боец другой команды** — в командной игре любой из бойцов другой команды (не обязательно ваш противник). В обычной игре — ваш противник.
- **Бонус при ничьей** (▲) — в обычной игре в случае ничьей, если хотя бы у одного бойца есть бонус, стычки не будет ни при каких условиях. Боец с бонусом выигрывает при равенстве скоростей. Если бонус есть у обоих, активный игрок остаётся тем же. В командной игре — см. стр. 35.
- **Броня X** — броня уменьшает получаемый урон на X единиц. Броня, полученная от разных эффектов, суммируется. Броня не предотвращает потерю здоровья по эффекту «отнимите».
 - Уменьшив урон на X, броня «сгорает». Если вы получаете урон несколько раз подряд (например, в командной игре), броня «сгорает» после поглощения X урона вне зависимости от количества атак.
- **Ваша дальность/сила/скорость/защита** — сумма значений с карт атакующей пары с учётом бонусов и штрафов от эффектов.
- **Ваше здоровье не может опуститься ниже 1** — вы получаете урон, пока ваше здоровье не опустится до 1. Предотвращённый урон не учитывается для оглушения. Для всех остальных эффектов считайте, что вы получили весь урон.
- **Взять стиль/приём** — возьмите карту стиля или приёма в руку, где бы она ни была.
- **Восстановить здоровье** — цель этого эффекта получает указанное количество здоровья (берите соответствующие счётчики из коробки). У бойца не может быть больше здоровья, чем в начале боя.
- **Выбывать** — все маркеры, счётчики и карты бойца удаляются из игры, и все его эффекты сразу перестают действовать.
- **Вызвать стычку** — после применения эффектов «Раскрытие» происходит стычка (вне зависимости от скорости игроков), но наличие бонуса ▲ по-прежнему отменяет стычку.
- **Игнорировать броню** — когда ваша атака попадает, считается, что значение брони противника равно 0. Броня при этом не сгорает (это имеет значение в командной игре).
- **Игнорировать защиту** — когда ваша атака попадает, считается, что защита противника равна 0. Стойкость по-прежнему предотвращает оглушение.
- **Избегать атак** — атаки (или определённые их типы) не попадают по вам, даже если вы находитесь в пределах дальности. Если вы избежали попадания, противник не разыгрывает эффекты с условием «**Попадание**».
 - Если «вы избегаете атак на расстоянии X», то атаки, чья дальность проверяется из ячейки на этом расстоянии от вас, не могут попасть по вам.

- **Нанесите X урона** — противник получает X урона. Если у противника была броня, она уменьшает получаемый урон. Если получаемый урон больше защиты противника, то он оглушён. Если после получения урона здоровье противника опускается до 0 или ниже, он выбывает.
- **Напечатанное значение** — сумма значений указанной характеристики с карт приёма и стиля без учёта всех бонусов, штрафов и эффектов.
- **Не больше X урона за раз** — когда после применения брони вы должны получить больше X урона, получите ровно X. Предотвращённый урон не учитывается для оглушения и других эффектов.
- **НЕТ (дальности или силы)** — атаки, у которых «нет дальности», не могут попасть. Атаки, у которых «нет силы», не могут нанести урон, даже если боец получил бонус к урону (при этом атака может попасть).
 - Эффекты на таких картах иногда могут изменить значение «НЕТ» на другое.
 - Если эффект требует посчитать дальность или силу, то «НЕТ» считается равным 0. Сумма со значением «НЕТ» также считается равной 0.
- **Оглушён** — указанный боец становится оглушённым. Броня и защита при этом не учитываются, но стойкость предотвращает оглушение. Оглушённый боец не получает эффектов от повторного оглушения.
- **Отнять X** — цель (противник, если не указано иное) теряет X здоровья. Этот эффект не может привести к выбыванию: если здоровье бойца должно опуститься до 0 или ниже, у него всё равно остаётся 1 здоровье. Потеря здоровья по этому эффекту не считается уроном, не оглушает бойцов и не уменьшается броней.
- **Потратить здоровье/счётчики/жетоны** — вы обязаны потратить указанное количество ресурса (если не указано иное), чтобы применить эффект. Вы не можете потратить последнее здоровье или ресурсы, которых у вас нет в запасе.
- **Примените эффект** — примените эффект, как если бы он был активирован по обычным правилам.
- **Равен X** — указанная характеристика становится равной X. Напечатанные значения, бонусы, штрафы и эффекты, изменяющие эту характеристику, не учитываются.
- **Сбросить стили/приёмы** — положите карту стиля или приёма в указанную стопку сброса. Если стопка не указана, положите карту лицом вниз рядом с атакующей парой и в фазе возврата сбросьте их вместе. Позже верните её из сброса по обычным правилам фазы возврата.
 - Если в фазе подготовки у вас в руке нет карт стилей или приёмов, проведите возврат (не применяя эффекты с условием «Возврат»).
- **Стать активным игроком** — вы сразу становитесь активным игроком и берёте соответствующую карту состояния. Ваш противник становится реагирующим.
 - В командной игре остальные игроки переопределяют очерёдность в зависимости от скорости. Все игроки вашей команды считаются активными для эффектов своих карт.
- **Стойкость**  — вас нельзя оглушить ни нанесением урона, ни по эффекту. Символ стойкости закрывает значение защиты на карте. Если эффект требует посчитать защиту, она считается равной 0.
- **Удалите** — уберите в коробку; этот компонент больше не используется в текущей игре.
- **Уязвимость** — противник игнорирует вашу броню и защиту, то есть при попадании вы получаете оглушение (если у вас нет стойкости) и полный урон.
- **Эффект с условием** — вы можете применить только те эффекты, условия которых выполнены. Пропускайте эффекты, чьи условия вы не выполняете. Однако, если в течение одной фазы условия пропущенного эффекта будут выполнены, вы обязаны разыграть его до перехода к следующей фазе. Если вы больше не можете применять эффекты текущей фазы, перейдите к следующей.

Правила командной игры

Мы рекомендуем сначала провести несколько боёв по обычным правилам — и только потом пробовать командную игру. Этот режим позволяет нескольким игрокам сыграть за 3 или 4 бойцов одновременно, а ветераны BattleCON могут даже попробовать в одиночку управлять несколькими бойцами.

Возможно, в командных боях вам не хватит компонентов (счётчиков мощи и здоровья). В таком случае используйте компоненты из ещё одной коробки BattleCON или придумайте им замену.

На аренах BattleCON сходятся самые разные бойцы: некоторые не против завести союзников, а некоторые предпочитают сражаться один на один. В командной игре некоторые эффекты и УС бойцов будут работать не совсем так, как в обычной. В этом случае следуйте золотому правилу: применяйте эффект именно так, как написано на карте, даже если это покажется вам нелогичным. В мире Индин нет ничего невозможного!



Памятка для командной игры

В этом разделе представлена памятка с правилами командной игры. Более подробно правила описаны на следующих страницах.

Передвижение

При передвижении боец «перепрыгивает» через бойцов обеих команд. На одной ячейке может находиться только одна фигурка.

Если бойцы другой команды находятся по обе стороны от вас и двое могут считаться противниками, то вы сами можете выбрать противника для эффектов перемещения.

Общая мощь

В фазе возврата каждый игрок в команде берёт положенное ему количество мощи отдельно, но кладёт её в общий запас команды. Командный запас мощи не может превышать 20 единиц.

Каждый боец команды может использовать каждый свой жетон поддержки по одному разу за раунд.

Определение скорости

В командной игре не бывает стычек.

Если у двух союзников одинаковая скорость, они сами решают, кто ходит первым. Если у игроков разных команд одинаковая скорость — см. алгоритм на стр. 35.

Условия

«Противник» — это ближайший боец другой команды справа или слева от вас. Вы должны заново определять, кто является «противником» для каждого нового эффекта, а также при передвижении любого бойца на каждую новую ячейку.

При проверке дальности противник — это ближайший к вам боец другой команды в пределах вашей дальности.

Для нанесения урона и для эффектов «Попадание» и «Урон» противник — это боец другой команды, по которому вы попали.

Преимущества с пометкой [Противнику] может использовать любой боец, который считает вас противником (то есть ближайшим к себе).

Выбывание в командной игре

Когда боец выбывает, его компоненты сразу удаляются из игры, а его команда получает карту «Мицение».

В игре может быть несколько таких карт.

Подготовка команды

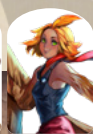
Игроки выбирают себе бойцов, как в обычной игре. В боях «двое на одного» и «трое на одного» игрок-одиночка может взять карту «Мастер» или «Чемпион» (подробнее — на стр. 37).

Используйте оборотную сторону поля с девятью ячейками. Один игрок из каждой команды должен занять четвёртую ячейку со своей стороны поля, остальные могут располагаться на любых ячейках за ним. Случайным образом определите команду, которая возьмёт карту активного игрока. Она первой расставляет своих бойцов.

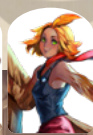
Положите в общий запас 65 мощи, если бойцов трое, и 85 мощи, если бойцов четверо.

Передвижение команды

При передвижении боец «перепрыгивает» через бойцов и своей, и чужой команды, в том числе через нескольких стоящих друг за другом бойцов.



Продвигаясь на 2, Рин может перепрыгнуть через нескольких бойцов.



Это могут быть бойцы из её или из другой команды.

Фаза преимуществ

Команды создают преимущества по очереди. В ход команды любой игрок может создать преимущество, после этого ход передаётся другой команде. Фаза преимуществ завершается, когда игроки в обеих командах спасовали один за другим. Мощь, которую получают игроки, становится частью командного запаса. Каждый боец команды может использовать каждый свой жетон поддержки по одному разу за раунд.

Фаза раскрытия. Скорость

В фазе раскрытия боец, который превосходит всех по скорости, получает карту активного игрока, а все остальные бойцы обеих команд определяют очерёдность ходов в порядке снижения скорости.

В командной игре не бывает стычек. Ничьи разрешаются по следующим правилам:

- Если скорость одинакова у бойцов в одной команде, то они сами решают, кто будет ходить раньше. Бонус при ничьей (▲) не учитывается.
- Если скорость одинакова у бойцов разных команд, то в ничьей побеждает игрок с ▲.
- Если скорость одинакова у бойцов разных команд и ни у одного нет ▲, то в ничьей побеждает игрок той команды, в которой есть боец с ▲. Иначе побеждает игрок той команды, в которой есть боец с картой активного игрока.
- Если скорость одинакова у бойцов разных команд и ▲ есть у обоих, то в ничьей побеждает игрок той команды, в которой есть боец с картой активного игрока.

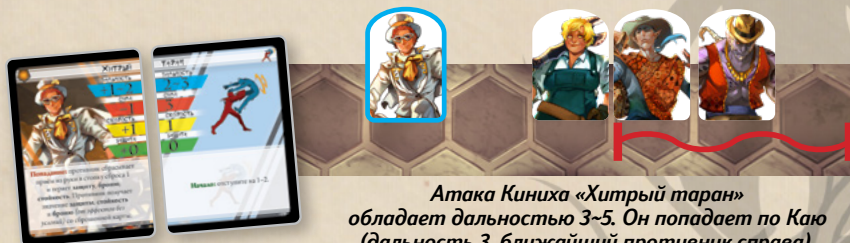
Затем, начиная с активного игрока и далее в порядке снижения скорости, игроки атакуют по обычным правилам BattleCON. Для эффектов карт все игроки команды, в которой есть активный игрок, тоже считаются активными (даже если активный игрок выбыл).

Выбор цели атаки

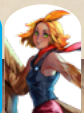
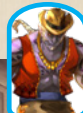
Вы попадаете по ближайшему бойцу другой команды слева или справа от вас в пределах дальности вашей атаки. Затем, как и в обычной игре, наносится урон и применяются эффекты. Если хотя бы один боец другой команды находится в пределах дальности, вы обязаны атаковать.

В командной игре возможно несколько попаданий по одному бойцу за раунд. В таком случае защита и броня сравниваются с суммарным уроном за раунд, поэтому, даже если первая атака не превысила защиту бойца, второй или последующей уже будет легче оглушить его.

Помните, что эффекты с условием **«Когда»** применяются один раз за раунд, а эффекты с условием **«Каждый раз»** могут сработать несколько раз за раунд.



Атака Киниха «Хитрый таран»
обладает дальностью 3-5. Он попадает по Каю
(дальность 3, ближайший противник справа),
но не по Дайдзину (дальность 4, не ближайший
боец справа) и не по Венди (дальность 2).



Атака Дайдзина «Алчный захват» обладает дальностью 2-4. Он может попасть по Коре (дальность 2, слева) или Векилью (дальность 3, справа), но не по Анье (дальность 1, справа).

Значение термина «противник»

Термин «противник» на картах BattleCON относится к бойцу, который может быть целью эффектов. В командной игре таких бойцов может быть несколько, поэтому термин «противник» применяется со следующими условиями.

«Противник» — ближайший боец другой команды с любой стороны от вашей фигурки. Если все бойцы другой команды находятся по одну сторону от вас, то всё просто. Если же они окружают вас с обеих сторон, вы можете выбирать между ближайшим с каждой стороны. Вы не можете выбрать «промахнуться».

- ▶ При проверке дальности противник — это ближайший к вам боец другой команды в пределах вашей дальности.
- ▶ Для эффектов «Попадания» и «Урона» «противник» — это боец, по которому вы попали (вне зависимости от дальности).
- ▶ Когда вам нужно применить эффекты от попадания по вам или от избегания попадания, «противник» — это боец, который вас атаковал.

Если ваш боец даёт преимущества [Противнику], то любой боец, который может считать его «ближайшим противником», может использовать их. Другая команда может использовать такое преимущество только один раз за раунд (вне зависимости от того, какой игрок использовал преимущество).

Если бойцы другой команды находятся по обе стороны от вас и двое могут считаться противниками, то вы сами можете выбрать, кто из них будет целью эффекта. Однако при этом, если к одному из бойцов применить эффект невозможно, вы обязаны выбрать другого. Иными словами, если эффект может быть применён, вы обязаны это сделать.



Кора может притянуть любого из двух бойцов, так как они оба являются ближайшими с каждой стороны (т. е. являются противниками).



Рин — ближайший боец справа, поэтому только она считается противником и Кора может притянуть только её.

Если эффект гласит «передвинулись мимо противника», то противником считается тот боец команды противников, мимо которого вы передвинулись и который находится ближе всего к вам после окончания передвижения. Например, по эффекту карты «Уворот» вы будете избегать атаки последнего бойца другой команды, мимо которого вы передвинулись.

Командный запас мощи

Каждый боец команды берёт мощь отдельно: по умолчанию — 1, когда здоровья 7 или меньше — 2. Каждый выбывший боец даёт своей команде 2 дополнительные мощи каждый ход (как указано на карте «Мщение»).

Командный запас мощи не может превышать 20 единиц.

Выбывание в командной игре

Когда боец выбывает, его компоненты сразу удаляются из игры (фигурка, карты, жетоны, маркеры и т. д.).

Положите в игровую область этой команды карту «Мщение»: на ней указано, какие бонусы получают оставшиеся бойцы. В бою «трое на одного» у игрока могут быть две такие карты — их эффекты складываются.

Двое на одного: мастер

Мастер может вызвать на бой и победить сразу двоих бойцов. На карте «Мастер» указаны бонусы и особенности подготовки.

Трое на одного: чемпион

Чемпион может вызвать на бой и победить сразу троих бойцов. На карте «Чемпион» указаны бонусы и особенности подготовки.



Памятка для обычной игры . . . 18	Начальный сброс 17
Памятка для командной игры . . 33	Неактивная (карта) 15
* 9, 30	Нельзя 26
Активировать (карту) 15	Необязательные эффекты 7
Активная (карта) 15	НЕТ 31
Активный игрок 20	Область запаса 17
Атака активного игрока 22	Область истощения 17
Атакующая пара 8	Оглушение 22, 31
Бонус при ничьей (▲) 21	Особые карты 15
Броня 23, 30	Отнять X 31
Вернуть (жетон/счётчик) 14	Отступление 27
Взять (стиль/приём) 30	Отталкивание 28
Возврат 6, 7, 24	Передвижение (бойца) 26
Восстановить здоровье 30	Передвинуть (маркер) 15
Временные условия 6	Подготовка бойца 16
Время вышло 25	Подготовка (фаза) 19
Вы не можете 26	Поддержка 12
Выбор бойца 16	Поле 17
Выбывание 25, 30, 37	Положить (маркер) 15
Дальность 9	Попадание 6, 23
Деактивировать (карту) 15	После атаки 6, 23
До атаки 6, 23	Потратить (здоровье/счётчик) 14, 31
Дополнительные условия 7	Преимущества 19
Жетоны 14	Приближение 29
Защита 9, 22	Приём 8
Здоровье 12	Притягивание 28
Игнорировать броню 30	Проверка дальности 23
Игнорировать защиту 30	Продвижение 27
Избегать атак 30	[Противнику] преимущество 19
Использовать (жетон/счётчик) . . 14	Равен X (характеристика) 31
Истощить (жетон/счётчик) 14	Разовое преимущество 19
Каждый раз 6, 7	Раскрытие 6, 18
Карты памятки 11	Расстояние 7
Когда 6, 7	Реагирующий игрок 22
Конец 6, 18, 24	Сбросить (стиль/приём) 31
Манёвр 12	Сила 9
Маркеры 15	Скорость 9
Мастер 13, 37	Спецатака 11, 21
Мощь 12, 24, 33, 37	Стиль 8
Мщение 13, 37	Стойкость  9, 31
Начало 6, 18	Стопка сброса 17
	Стычка 20, 35

Телепортация	29	Фазовые условия	6
Удалить (жетон/счётчик)	14	Формы	15
Удалить (карта/маркер)	15	Чемпион	13, 37
Уникальная способность (УС) ..	10	Эффекты	6
Урон	6, 23	Эффекты состояний	7, 14
Уязвимость	31		



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Евгения Орлова

Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян

Руководитель проекта: Максим Книшевицкий

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций
без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель русскоязычной
версии игры. Все права защищены.

